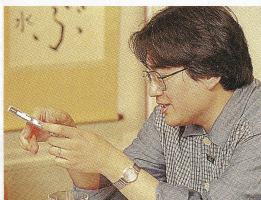
風永　なるほど。あの、すごい基本的なことなんですけど、主人公は、ジャンプとかするんですか？
岩田　それは、ジャンプしそうなものがジャンプしないと変でしょ。
糸井　（小声でささやくように）少年はジャンプする……。
風永　え、なんです？
糸井　少年ジャンプ。
風永　……。
岩田　……。
糸井　**いまや週刊アスキーだな!!**
風永　まあ、週刊アスキーの話はさておき、これもう動いてます？
岩田　動いてますよ。DDで。
風永　DDで!? DDってできてるんですか、ていうか、**あるの？**
本郷　ありますよ(笑)。
風永　**見せて。**
一同　(笑)。
風永　でも、なんでDDで動いてるんです？　早くないですか？
岩田　何度も作れるようにマップをニンテンドウ64で作ってますから。なぜ実機で作るのかというと、作ってすぐ遊んでみたいから。
風永　なるほど。システムのほうはどうですか？
岩田　だいたい固まってます。戦闘をもうちょっといじるかな。
風永　なるほどぉ。じゃ、シナリオもでき、シナリオもでき……。
岩田　**あとはもう、作るだけさって感じですね。**
糸井　なあんだ。
風永　なあんだ。
糸井、岩田、風永　ワッハッハ……。
風永　じゃなくて。
一同　(笑)。
糸井　でもねえ、これね、なんていうか……**ひどくおもしろいよ。**
風永　おお。自画自賛(笑)。それは、何がおもしろいんですか？
糸井　**オハナシが。**
風永　**オハナシが！**
糸井　**泣くね。**
風永　**泣きますか！**　僕、『2』はホントに泣きましたよ。
糸井　もうそんなもんじゃないね。「ひどい!! どうして、ボクをこんなにいじめるの？」、みたいな。
風永　**それは泣くの意味が違う。**
一同　(笑)。
糸井　でも、暗～いゲームかもしんないよ。細字で書いといて。
風永　今度は細字発言。でも、なんですか、その発言は。
糸井　バカ明かるくないんですよ。『1』や『2』とは違う。『1』も『2』も影はあるんだけど……。
風永　ポップですよね。
糸井　ポップでしょ？　でも今回は影が強い。たぶんね、登場人物って100人も出ないんですよ。通行人とかも合わせて。で、そいつらが、どういうヤツかをわからせたい。そうするとね、やっぱ影が出るんです。ストーリー的に。
風永　それはやっぱ、キャラクターの内面が入っちゃうってこと？
糸井　入っちゃうんだ。全員がどんなヤツかわかるように作ると。
風永　具体的にそれは？
糸井　つまり、**キミのことをボクが見てたら、こう思うけど、キミのお母さんが見てたら、また違う**わけでしょ？　そういうふうに立体的にその人像が見られるように作ったんですよ。たとえば、主人公として動いてきたキャラクターが、違う場面では脇役になることもあるから、ぐっと立体的になる。
岩田　そう。さっき自分だったのが、今度は他人として出てくることもあるんですよ。まあ、章立てになってて、主人公がひとりじゃないってのは以前言いましたけど。
糸井　**キミとボクはべつの章でずれ違ってるのを、ボクから見たキミが見たり。**
風永　それは、マルチシナリオでありがちな、それぞれの主人公がべつべつの町から冒険を始めて、というのとは違うわけですね。
岩田　違います。
風永　えーと、同じ場所を共有するってことは、たとえば同じシーンを共有するってことも……。
岩田　しますよ。
風永　そおかあ。それで、キマイラの森か。見る人によって、森も町も人も変わっていく……。
糸井　（ニヤニヤする）。
風永　つまり、その立体的な表現によって、キャラクターの内面が見えてくるから、影もでてくるってことですか？
糸井　そうそうそう。

糸井重里

●『MOTHER』シリーズを作ってる人。遊んでるようで仕事もバリバリやってる。

岩田聡

●『MOTHER』の開発に携わるHAL研究所の社長。糸井さんのナイス相棒なのだ。

最新ホヤホヤ情報❷　新しくなった　リュカ

『MOTHER3』の主人公のひとりであるリュカ。前回公開されたリュカとは、まったく別人に見える。世界観の完成に伴ない変更されたのだ。ちなみに、リュカが履いているスニーカーは、糸井氏の履いていたコルテッツに酷似しているとか……。

◀とりあえず男前になった。体型もほっそり。内面を掘り下げられる人としての変化か？

オーディション落ちと噂の昔のリュカ!!

◀ちなみにこれが以前公開されていたリュカ。彼が右の新しいリュカに成長するわけではないのだ。

最新ホヤホヤ情報❸　ゼッタイ迷えない洞窟

◀物語がスタートして、まず最初に探検するであろう、洞窟。開発が進めば、ここにコウモリが乱れ飛ぶ予定とか。